

LAPORAN AKHIR MAGANG

IMPLEMENTASI UI/UX APLIKASI ANDROID SHEJEK

KODELOKUS SOAREKA INDONESIA



Disusun oleh,

6706160014 – MUHAMMAD FAISAL AMIR

**PROGRAM STUDI
D3 REKAYASA PERANGKAT LUNAK APLIKASI
FAKULTAS ILMU TERAPAN
UNIVERSITAS TELKOM
MEI 2019**

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING LAPANGAN

Yang bertandatangan dibawah ini,

Nama : Naufal M Jibriel A.Md.Kom.
Jabatan : Project Manager

Menerangkan bahwa mahasiswa:

Nama : Muhammad Faisal Amir
NIM : 6706160014
Program Studi : D3 Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi

Telah menyelesaikan Magang Lapangan di:

Nama Perusahaan : Kodelokus Soareka Indonesia
Alamat Perusahaan : Jl. Sharon Raya Utara No. 29 Bandung
Bidang : Android Programming
Waktu Pelaksanaan : 2 Januari 2019 – 2 Mei 2019

Bandung, 3 Mei 2019

(Naufal M Jibriel A.Md.Kom.)

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING AKADEMIK

Laporan Magang dengan judul:

IMPLEMENTASI UI/UX APLIKASI ANDROID SHEJEK

telah disetujui dan disahkan pada presentasi Laporan Magang

Fakultas Ilmu Terapan Universitas Telkom
Program Studi D3 Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi

pada tanggal 8 Mei 2019

Pembimbing Akademik,

Rahmadi Wijaya, S.Si., M.T.
17720068

KATA PENGANTAR

Segala Puji syukur kami haturkan kehadiran Allah Yang Maha Esa atas berkat, dan rahmat sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Magang di Kodelokus Soareka Aplikasi dengan judul **“UI/UX APLIKASI ANDROID SHEJEK”**. Laporan Magang ini merupakan salah satu syarat lulus dalam mata kuliah Magang D3 Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi Fakultas Ilmu Terapan Universitas Telkom.

Pelaksanaan Magang ini tidak terlepas dari dukungan, motivasi serta peran dari berbagai pihak yang membantu dalam penulisan laporan ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT. Yang memberikan berkat dan rahmat bagi umat-Nya.
2. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa, dorongan dan dukungan.
3. Rahmadi Wijaya, S.Si., M.T, selaku Pembimbing Akademik.
4. Pak Mukhamad Ikhsan, S.T, selaku CEO Kodelokus Soareka Indonesia
5. Pak Yogie Adisatria, S.T, selaku CTO Kodelokus Soareka Indonesia
6. Pak Naufal M Jibriel, A.Md.Kom, selaku Project Manager Kodelokus Soareka Indonesia sekaligus Pembimbing lapangan
7. Pak Surya Lesamana, S.Sn, selaku UI/UX Designer Kodelokus Soareka Indonesia
8. Pak Aly Yasser Pranajaya selaku Android Develope Kodelokus Soareka Indonesia
9. Teman – teman satu divisi yang membantu penulis dalam melaksanakan Magang
10. Semua pihak yang telah membantu penulis menyelesaikan Laporan Magang ini.

Mohon maaf bila terdapat kekurangan dalam penulisan laporan. Oleh karena itu, Penulis mengharap saran dan kritik yang membangun dari semua pihak, untuk menyempurnakan laporan ini. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi Penulis dan para pembaca. Atas dukungan dan bimbingan dari segenap pihak kami mengucapkan terima kasih.

Bandung, 7 Mei 2019

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----------|
| LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING LAPANGAN | i |
| LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING AKADEMIK | ii |
| KATA PENGANTAR | iii |
| DAFTAR ISI | iv |
| DAFTAR GAMBAR | iii |
| DAFTAR TABEL | vi |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah dan Solusi | 1 |
| 1.3 Lingkup Pekerjaan | 1 |
| 1.4 Penjadwalan Kerja..... | 2 |
| BAB II TEMPAT MAGANG | 3 |
| 2.1 Gambaran Umum Institusi | 3 |
| 2.2 Struktur Organisasi institusi | 4 |
| 2.3 Divisi Kerja..... | 5 |
| BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN | 6 |
| 3.1 Deskripsi Pekerjaan | 6 |
| 3.2 Analisis Hasil Pelaksanaan Kerja | 6 |
| BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN | 16 |
| 4.1 Kesimpulan..... | 16 |
| 4.2 Saran | 16 |
| DAFTAR PUSTAKA | 17 |
| LAMPIRAN | 18 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1. Logo Kodelokus Soareka Indonesia | 3 |
| Gambar 2. Struktur Organisasi Kodelokus Soareka Indonesia | 4 |
| Gambar 3. Icon Aplikasi Shejek | 6 |
| Gambar 4. Driver login | 7 |
| Gambar 5. Driver home | 7 |
| Gambar 6. Driver history | 8 |
| Gambar 7. Driver chat | 8 |
| Gambar 8. Driver akun | 9 |
| Gambar 9. Driver FAQ | 9 |
| Gambar 10. Customer login | 10 |
| Gambar 11. Customer home | 10 |
| Gambar 12. Customer history | 11 |
| Gambar 13. Customer history detail | 11 |
| Gambar 14. Customer sheride destination | 12 |
| Gambar 15. Customer sheride pickup | 12 |
| Gambar 16. Customer sheride order | 13 |
| Gambar 17. Customer sheride driver | 13 |
| Gambar 18. Customer sheride driver detail | 14 |
| Gambar 19. Customer chat | 14 |
| Gambar 20. Customer akun | 15 |
| Gambar 21. Customer FAQ | 15 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|---|
| Tabel 1. Tabel Pelaksanaan Pengerjaan Aplikasi Shejek..... | 2 |
|--|---|

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Shejek merupakan layanan ojek online berupa aplikasi dan grup komunitas yang dikhususkan bagi perempuan (akhwat), di mana pengemudi dan pelanggannya sama-sama perempuan. [1]

Aplikasi tersebut belum berjalan dengan baik dan banyak mengalami crash report oleh user Google Play Store sehingga aplikasi shejek harus di hapus dari Google Play Store, untuk itu Kodelokus mendapat kesempatan memperbaiki aplikasi tersebut secara menyeluruh sistem tersebut. [2]

Dengan dibuatnya implementasi UI/UX aplikasi android Shejek, diharapkan dapat mempermudah user experience aplikasi Shejek, dan mengurangi crash yang terjadi pada aplikasi. [2]

1.2 Rumusan Masalah dan Solusi

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana UI/UX yang cocok untuk aplikasi Shejek?
2. Bagaimana membuat UI/UX untuk aplikasi Shejek?

Sesuai dengan rumusan masalah yang di dapat, maka solusi yang bisa di lakukan sebagai berikut :

1. Merancang UI/UX untuk aplikasi Shejek
2. Mengimplementasikan UI/UX untuk aplikasi Shejek

1.3 Lingkup Pekerjaan

Berikut hal – hal yang menjadi pekerjaan dan tanggung jawab penulis saat melaksanakan magang di Kodelokus Soareka Indoneisa :

1. Melakukan segala arahan dari pembimbing lapangan.
2. Mengikuti SOP perusahaan
3. Mengimplementasikan UI/UX Aplikasi Android POS
4. Mengimplementasikan UI/UX Aplikasi Android Shejek

Pekerjaan yang dilakukan penulis merupakan landasan pokok dalam unit Front End Android Developer dimana hal-hal tersebut merupakan pondasi untuk bisa beradaptasi di berbagai pekerjaan yang ada di Kodelokus Soareka Indonesia, khususnya bagian Android Developer

Untuk manfaat dari UI/UX aplikasi android Shejek yaitu dengan tujuan mempermudah mengganti kan UI/UX yang memiliki banyak crash, serta mempermudah programmer untuk mengoprasikan sesuai pembagian pekerjaan diawal.

Batasan ruang lingkup yang dilakukan yaitu pekerjaan yang di berikan oleh pembimbing lapangan digunakan untuk client langsung, portofolio pribadi ,serta sebagai pengayaan situasi dan kondisi sebenarnya dunia pekerjaan.

1.4 Penjadwalan Kerja

Jadwal pelaksanaan pengerjaan project Aplikasi Android Shejek dimulai bulan April, berikut detail pelaksanaan dalam satuan minggu :

Tabel 1. Tabel Pelaksanaan Pengerjaan Aplikasi Shejek

| No | Deskripsi Kerja | April | | | |
|----|--|-------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Implement UI, Clean Architecture, Modularization | | | | |
| 2 | Work on UI Customer SheJek | | | | |
| 3 | Implemented Slider Image Campaign SheJek | | | | |
| 4 | Create Faq View, Change home customer menu SheJek | | | | |
| 5 | Create UI order location SheJek, learn Firebase chat apps SheJek | | | | |
| 6 | Work on driver SheJek | | | | |
| 7 | Work in shejek driver, update shejek customer | | | | |
| 8 | Update Shejek, Repair Shejek | | | | |
| 9 | Update behaviors Driver, Customer | | | | |

BAB II

TEMPAT MAGANG

2.1 Gambaran Umum Institusi

Kodelokus sebagai perusahaan IT software consultant yang kompeten, dan kompetensi ini bisa menjadi parameter untuk perusahaan lain untuk bekerja sama dengan Kami. Kodelokus berharap bisa membantu perusahaan anda bisa lebih baik dari sisi IT dan Aplikasi, maupun pembuatan video profile company yang menjadi Fokus Kodelokus. Sehingga bisa mengemas produk dalam video yang bisa dengan mudah di akses oleh masyarakat. Kodelokus berkomitmen untuk bekerja secara profesional dengan perusahaan kecil ataupun besar untuk kesuksesan bersama. [3]



Gambar 1. Logo Kodelokus Soareka Indonesia

Service yang di sediakan Kodelokus terbagi menjadi :

1. Web Application Development

telah berpengalaman dalam pembuatan aplikasi berbasis web untuk kepentingan-kepentingan seperti sistem informasi atau website dengan target end user yang masif Mobile Application Development Kami memiliki aplikasi-aplikasi yang telah didownload puluhan juta di Google Play Store. Kami juga pernah bekerjasama dengan perusahaan seperti Bukalapak untuk membangun aplikasi mobile yang digunakan oleh customer Bukalapak.

2. Video Creator

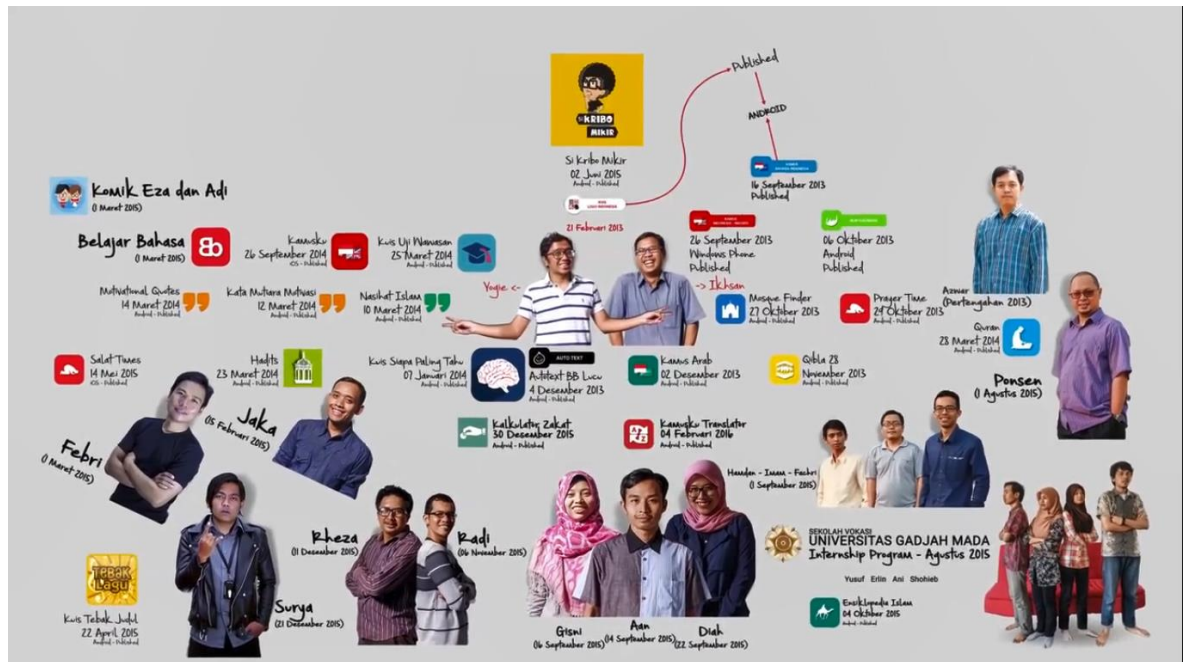
memiliki beberapa portofolio dalam pembuatan video, baik berupa video pembelajaran, dokumentasi, maupun video animasi. Kodelokus berkomitmen untuk membuat Video Edukasi Anak, sebagai bukti nyata perusahaan ini peduli terhadap generasi masa depan, dengan harapan animasi ini bisa menemani anak dalam perkembangan teknologi digital.

3. Mobile Application

Kodelokus sudah membuat lebih dari 20 aplikasi yang berupa aplikasi Android dan aplikasi iOS, kami terus mengembangkan aplikasi kami demi kepuasan dan kenyamanan pengguna. [3]

2.2 Struktur Organisasi institusi

Gambar berikut menunjukkan struktur organisasi Kodelokus Soareka Indonesia :



Gambar 2. Struktur Organisasi Kodelokus Soareka Indonesia

Berikut daftar nama struktur organisasi Kodelokus Soareka Indonesia :

- Mukhammad Ikhsan - CEO (Chief Executive Officer)
- Yogie Adisatria - CTO (Chief Technology Officer)
- Wahyu - COO (Chief Operation Officer)
- Aly Yasser Pranajaya - Android Programmer
- Rheza Firdaus Erlangga - Media Creator
- Muhammad Hamdan - Media Creator
- Surya Lesmana - Designer
- Jaka Lukmanul Hakim - Internal Officer

2.3 Divisi Kerja

Divisi Android Programmer, Menyusun kode dari bahasa pemrograman untuk menghasilkan sebuah program yang mampu melakukan suatu pekerjaan. Menguji sebuah program yang dibuat apakah sudah mampu melakukan tugasnya seperti yang telah direncanakan. Mencari kekurangan dalam suatu program untuk kemudian dikonsultasikan solusinya. Menganalisis bug dan error serta melakukan perbaikan terhadap kekurangan dalam suatu program. Menguji kembali suatu program hingga tidak ditemukan kesalahan yang membuat fungsinya terganggu. [4]

BAB III

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Pekerjaan

Implementasi UI/UX aplikasi android Shejek di lakukan oleh penulis, penulis bertanggung jawab atas tampilan antar muka aplikasi dan flow dari aplikasi.

Penulis melakukan Implementasi UI/UX aplikasi android Shejek koding android menggunakan perangkat lunak Android Studio versi 3.4. Berikut hal – hal yang menjadi tanggung jawab penulis dan harus diselesaikan :

1. UI/UX aplikasi android Shejek.
2. Flow aplikasi android Shejek.

3.2 Analisis Hasil Pelaksanaan Kerja

Pada aplikasi Shejek terdapat dua roles utama yaitu driver dan customer, untuk customer memiliki fungsi dapat pesan driver shejek, serta melihat histori perjalanan. Sedangkan untuk driver memiliki fungsi dapat menerima order dari customer. Berikut Icon Aplikasi Shejek :



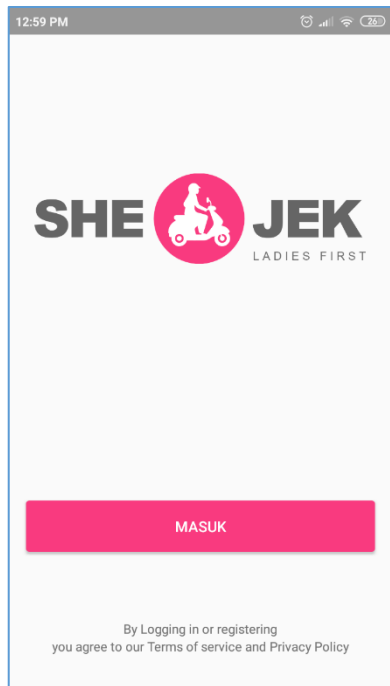
Gambar 3. Icon Aplikasi Shejek

Aplikasi shejek ini di buat menggunakan bahasa pemrograman Kotlin dengan menggunakan architecture MVP (Model View Presenter) dimana struktur code di pisah – pisahkan berdasarkan view (tampilan) dan model (data) dengan perantara presenter sebagai jembatan antar keduanya.

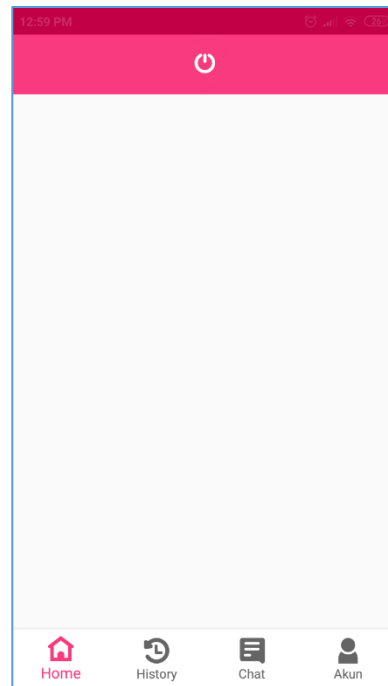
Berikut tampilan antar muka aplikasi shejek roles Driver :

Pada Gambar 4 merupakan tampilan antar muka saat aplikasi Shejek menu driver login, tampilan pertama driver saat login dengan google account.

Pada Gambar 5 merupakan tampilan antar muka saat aplikasi Shejek menu driver home, disini adalah control untuk driver apakah driver sedang aktif mencari penumpang,



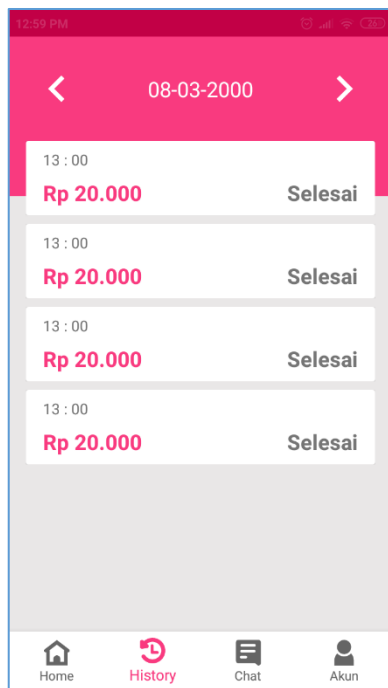
Gambar 4. Driver login



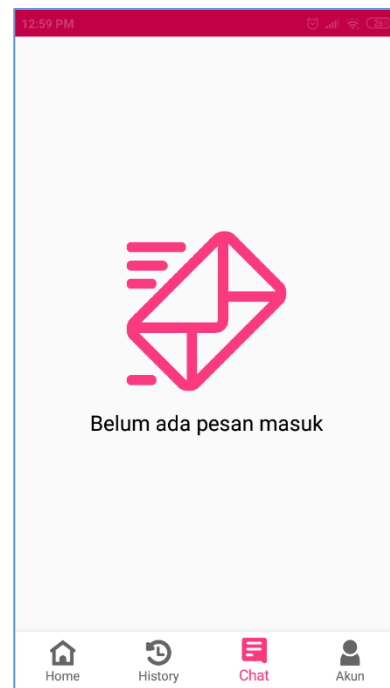
Gambar 5. Driver home

Pada Gambar 6 merupakan tampilan antar muka saat aplikasi Shejek menu driver history, tampilan ini menampilkan history pekerjaan yang telah dilakukan oleh pengemudi shejek. Data tersebut dapat memonitoring pendapatan dari pengemudi shejek.

Pada Gambar 7 merupakan tampilan antar muka saat aplikasi Shejek menu driver chat, disini adalah tampilan menu chat antar driver dengan customer shejek.



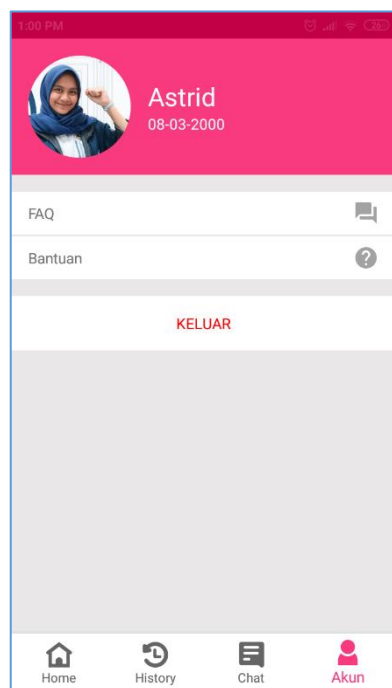
Gambar 6. Driver history



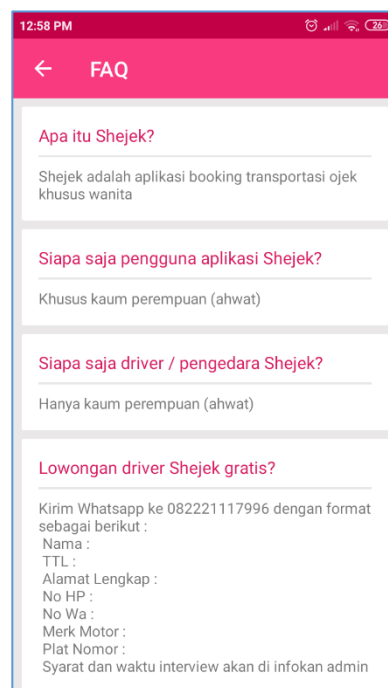
Gambar 7. Driver chat

Pada Gambar 8 merupakan tampilan antar muka saat aplikasi Shejek menu driver akun, tampilan tampilan ini menampilkan history pekerjaan yang telah di lakukan oleh pengemudi shejek. Data tersebut dapat memonitoring pendapatan dari pengemudi shejek.

Pada Gambar 9 merupakan tampilan antar muka saat aplikasi Shejek menu driver faq, disini adalah tampilan frequently asked question, pertanyaan yang sering di ajukan khususnya aplikasi shejek.



Gambar 8. Driver akun

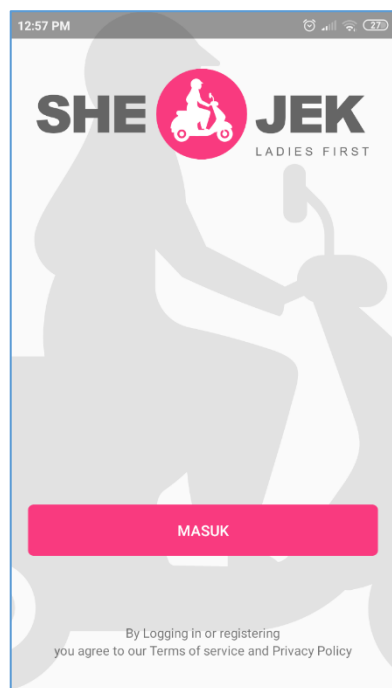


Gambar 9. Driver FAQ

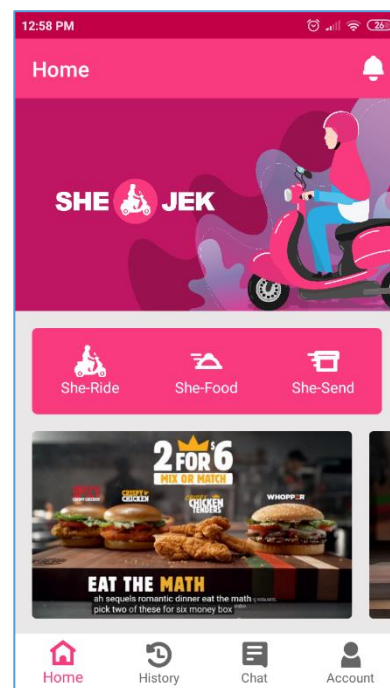
Berikut tampilan antar muka aplikasi shejek roles Customer :

Pada Gambar 10 merupakan tampilan antar muka saat aplikasi Shejek menu customer login, customer login menggunakan google akun, sehingga customer tidak perlu mendaftar untuk menggunakan akses shejek, hanya login menggunakan akun google pribadi customer.

Pada Gambar 11 merupakan tampilan antar muka saat aplikasi Shejek menu customer home, pada menu ini customer dapat menggunakan semua fungsi yang disediakan aplikasi shejek, ada sheride, shefood, shesend. Untuk saat ini menu yang dapat digunakan hanya sheride untuk memesan driver layaknya ojek online lain.



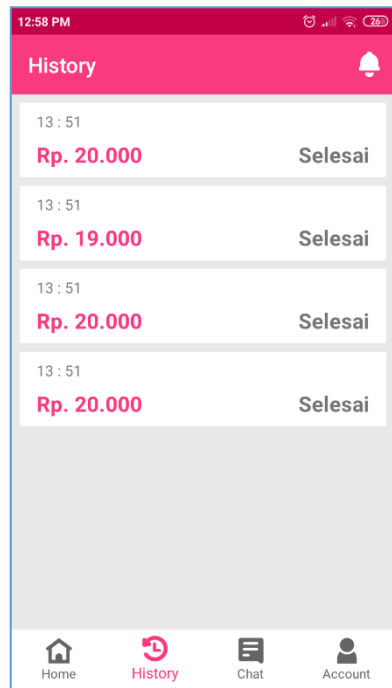
Gambar 10. Customer login



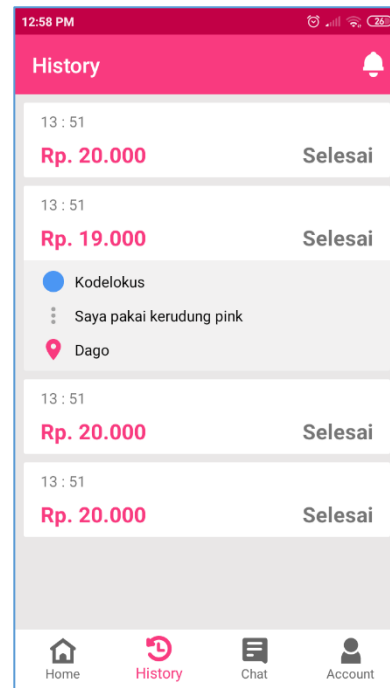
Gambar 11. Customer home

Pada Gambar 12 merupakan tampilan antar muka saat aplikasi Shejek menu customer history, menu ini menampilkan history pemesanan shejek.

Pada Gambar 13 merupakan tampilan antar muka saat aplikasi Shejek menu customer history detail, menu ini menampilkan history pemesanan shejek secara rinci dengan model flip card.



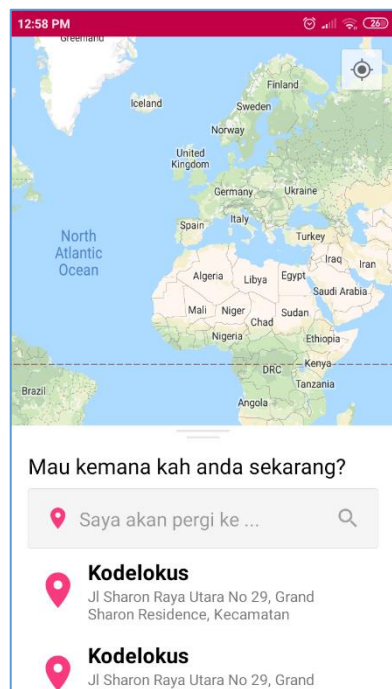
Gambar 12. Customer history



Gambar 13. Customer history detail

Pada Gambar 14 merupakan tampilan antar muka saat aplikasi Shejek menu customer sheride destination, tampilan ini merupakan tampilan awal dimana akan memesan sheride yang di tampilkan pertama kali adalah memilih lokasi tujuan.

Pada Gambar 15 merupakan tampilan antar muka saat aplikasi Shejek menu customer sheride pickup, tampilan ini mengarahkan customer untuk memilih lokasi penjemputan driver, customer bisa memilih lokasi penjemputan dimana customer berada.



Gambar 14. Customer sheride destination



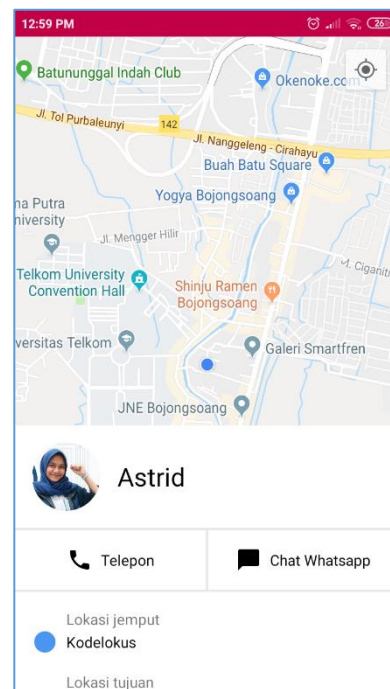
Gambar 15. Customer sheride pickup

Pada Gambar 16 merupakan tampilan antar muka saat aplikasi Shejek menu customer sheride order, tampilan ini menunjukkan harga yang harus di bayar customer setelah memilih lokasi tujuan dan lokasi penjemputan

Pada Gambar 17 merupakan tampilan antar muka saat aplikasi Shejek menu customer sheride driver, disini terlihat bahwa driver yang akan mengantarkan customer muncul, customer bisa menghubungi driver melalui telepon maupun chat whatsapp.



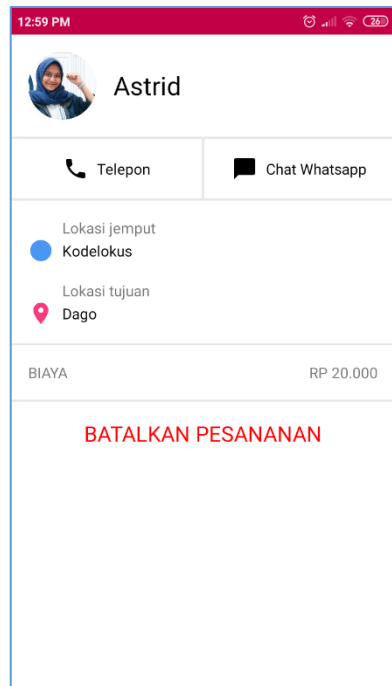
Gambar 16. Customer sheride order



Gambar 17. Customer sheride driver

Pada Gambar 18 merupakan tampilan antar muka saat aplikasi Shejek menu customer sheride driver detail, tampilan ini menunjukkan bahwa customer dapat membatalkan pesanannya.

Pada Gambar 19 merupakan tampilan antar muka saat aplikasi Shejek menu customer chat, tampilan ini menunjukkan pesan masuk yang dikirim oleh shejek, dapat berupa promosi, maupun diskon.



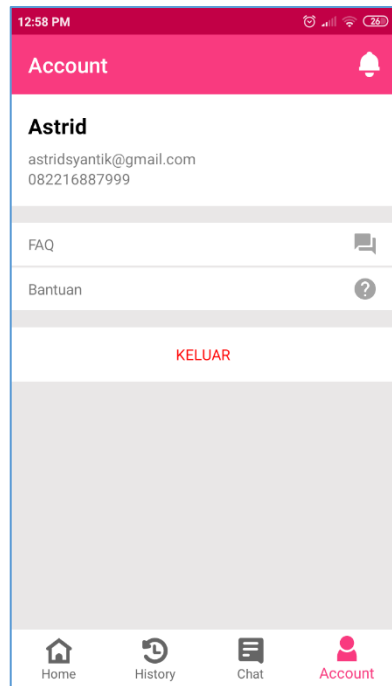
Gambar 18. Customer sheride driver detail



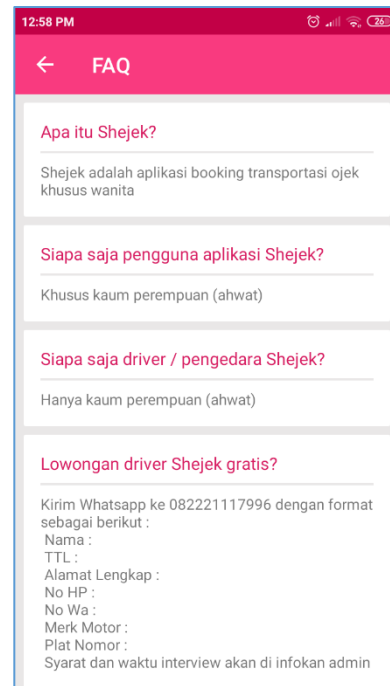
Gambar 19. Customer chat

Pada Gambar 20 merupakan tampilan antar muka saat aplikasi Shejek menu customer akun, pada tampilan ini menunjukkan data dari customer, customer juga dapat logout dari aplikasi jika diperlukan.

Pada Gambar 21 merupakan tampilan antar muka saat aplikasi Shejek menu customer FAQ, disini adalah tampilan frequently asked question, pertanyaan yang sering di ajukan khususnya aplikasi shejek.



Gambar 20. Customer akun



Gambar 21. Customer FAQ

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada bab-bab sebelumnya, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Magang di Kodelokus sangat mengutamakan client.
2. UI/UX aplikasi sangat penting untuk membuat flow aplikasi memudahkan user.

4.2 Saran

Saran untuk pembaca jika ingin mengembangkan aplikasi shejek ini diharapkan menggunakan framework hybrid, seperti contoh Flutter, React Native dimana dapat digunakan pada cross platform Android dan iOS dalam satu kali proses pembuatan source code.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Kusuma, "Info Bdg," News Info, 8 Desember 2018. [Online]. Available: <http://www.infobdg.com/v2/shejek-layanan-ojek-online-khusus-perempuan/>. [Diakses 7 May 2019].
- [2] M. Ikhsan, Interviewee, *Flow Shejek*. [Wawancara]. 23 March 2019.
- [3] M. Ikhsan, Interviewee, *Company Profile*. [Wawancara]. 11 February 2019.
- [4] D. Febriyandra, "MasTekno," 24 September 2018. [Online]. Available: <https://www.mastekno.com/id/pengertian-tugas-programmer/>. [Diakses 7 May 2019].

LAMPIRAN

- a. Surat Keterangan telah melaksanakan Magang (copy)
- b. Form Penilaian Pembimbing Lapangan (FPPL) - (Asli, ditandatangani + Cap)
- c. Form Penilaian Dosen Pembimbing (FPDP) - (Asli, ditandatangani + Tanggal tandatangan)
- d. Lembar Kegiatan Harian lapangan magang (Asli, ditandatangani + Cap)